



PÍSMENKOVKA

Dokážete najít zvíře, které má v názvu všechna vylosovaná písmena? Zvládnete některá z nich použít vícekrát? A navíc být originální? Netradiční slovní párty hra, ve které vítězí bohatá slovní zásoba a pevné nervy.

Hra obsahuje

31 karet písmen
29 oboustranných karet zadání
1 záznamový bloček
1 přesýpací hodiny (1,5 min)

Cíl hry

Vymýšlejte originální slova z vybraných písmen a získejte za ně během šesti kol nejvíc bodů ze všech.

Příprava

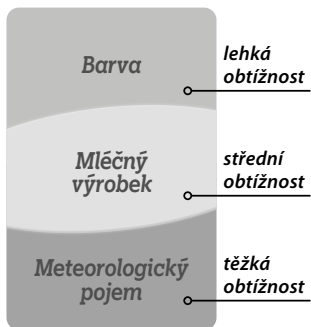
Zamíchejte balíček karet zadání a položte ho doprostřed stolu. Zamíchejte balíček karet písmen a vyložte z něj vedle sebe do řady šest karet lícem (písmeny) dolů. Zbytek odložte do krabice.

Vedle karet připravte přesýpací hodiny.

Každý hráč si vezme jeden záznamový list a tužku (tužka není součástí hry).

Zvolte si obtížnost hry: **lehká, střední, těžká.**

Karta zadání



Karta písmena



Obtížnost hry – karty zadání

Každá karta zadání obsahuje tři témata na každé straně, odstupňovaná podle obtížnosti tak, abyste mohli hru přizpůsobit zejména věku hráčů (nejlehčí je zelené, středně těžké žluté a obtížné oranžové). Před začátkem každé hry se domluvíte, na jakou obtížnost budete hrát.

Průběh hry

Hra se hraje na 6 kol, během nichž hrají všichni hráči současně. V každém kole proveďte následující kroky v tomto pořadí:

1. Otočte jednu ze šesti připravených karet písmen. Karty otáčejte postupně, v každém kole jednu.
2. Každý hráč si запиše písmeno z této karty na svůj záznamový list do odpovídajícího sloupce v řádku, který se váže k aktuálnímu kolu.
3. Sejměte vrchní kartu z balíčku karet zadání, otočte ji a vyložte doprostřed stolu tak, aby na ni všichni viděli. Přečtěte nahlas zadání, které odpovídá zvolené obtížnosti a otočte přesýpací hodiny.

4. Nyní mají hráči 90 vteřin na vymyšlení jednoho slova dle zadání (*viz níže Vymýšlení slov*), které si zapíší na svůj záznamový list do řádku odpovídajícího aktuálnímu kolu.
5. Jakmile mají všichni hráči hotovo nebo uplynula doba určená přesýpacími hodinami, odložte tužky, zkontrolujte slova všech hráčů a запиšte si vítězné body (*viz str. 4 Bodování slov*).
6. Pokud právě skončilo první až páté kolo, odložte kartu zadání do krabice a pokračujte dalším kolem.
7. Pokud právě skončilo šesté kolo, nastává konec hry. Každý hráč určí své konečné skóre součtem bodů získaných ve všech šesti kolech. Hráč s nejvíce body se stává vítězem. V případě remízy vyhrávají všichni hráči s nejvíce body.

Vymýšlení slov

V každém kole je vaším úkolem vymyslet jedinečné české slovo dle zadání pro aktuální kolo. Zadání vždy tvoří jedno téma (například značka automobilu, film nebo třeba savec) a 1 až 6 karet s písmeny. Každý hráč se pokouší vymyslet jedno slovo, které se vztahuje k tématu a obsahuje co nejvíce z odkrytých písmen.

V prvním kole je k dispozici jen jedno písmeno, ale v každém dalším kole se k němu přidá nové. Čím více písmen použijete, tím hodnotnější slovo vytvoříte. Slova musejí být platná v českém jazyce (povolená jsou spisovná, hovorová, zdobněliny, množné číslo... pokud se předem nedomluvíte jinak). Pozor, vždy musíte vymyslet jen jedno slovo – tj. jednoslovnou odpověď na zadané téma!

Svá slova držte před ostatními skrytá (zakryjte je druhou rukou).

Když po odhalení slov všech hráčů zjistíte, že máte zapsaných více slov, nemáte zapsané žádné slovo, vaše slovo v češtině neexistuje nebo se netýká daného tématu, nemůžete ho použít a v tomto kole za něj nezískáte žádné body.

Pokud všichni hráči vymyslí naprosto shodné slovo, slova se

nebudují a je třeba kolo opakovat. V takovém případě už nikdo nesmí použít toto slovo.

Ch se považuje za samostatné písmeno. Vyskytuje-li se ve slově, nelze ho rozdělit a obodovat jako písmena C a H.

V balíčku písmen nejsou z důvodu minimální četnosti v českých slovech zahrnutá písmena Q, W a X.

Během časomíry si do kolonky pro slovo můžete v rámci vymyšlení napsat libovolné množství slov a jiné poznámky, ale před vypršením časomíry musíte jasně označit (například zakroužkováním) jediné slovo, které využijete pro vyhodnocení kola.

***Tip:** Abyste se před vypršením časomíry nemuseli ptát, zda už všichni hráči mají napsané slovo a můžete přejít k bodování, použijte metodu odložené tužky. Jakmile jste se svým slovem spokojení, odložte tužku před sebe na stůl na znamení, že již nehodláte nic měnit. Pokud všichni hráči odložili tužku, můžete přejít k bodování kola ještě před vypršením časomíry.*

Bodování slov

Každý hráč s platným slovem provede sám za sebe bodování svého slova následovně:

1. **Bodování karet** – Spočítejte, **kolik karet písmen**, vyložených na stole, jste ve svém slově použili. Jedná se o hodnotu mezi 1 (jednu kartu písmene) a 6 (všech šest karet písmen). Pozor, nezáleží na tom, kolikrát jste použili písmeno z každé karty! Počet karet s písmeny následně vynásobte číslem aktuálního kola (tedy například v pátém kole násobíte pěti) a výsledek запиšte do prvního bodovacího sloupečku do řádku aktuálního kola.
2. **Bodování písmen** – Do druhého bodovacího sloupečku si запиšte **hodnotu vašeho slova**. Určíte ji tak, že sečtete hodnoty **všech** písmen (znázorněné na kartách písmen), která jsou obsažená ve vašem slově a zároveň vyložená na stole. Počítá se **každé použití každého písmene**.
3. **Bodování jedinečnosti** – Zjistěte, zda je vaše slovo

jedinečné – pokud ano, запиšte si do třetího bodovacího sloupečku 3 body, v opačném případě 1 bod. Slovo je jedinečné, pokud si ho nezapsal žádný ze soupeřů ve zcela stejném znění. Například Viktor, Viktorka a Viktorie jsou všechno jedinečná slova, přestože mají stejný kořen.

- Do posledního čtvrtého bodovacího sloupečku si запиšte součet z předchozích tří sloupečků – toto je vaše výsledné skóre za dané kolo.

Příklad bodování: Ve čtvrtém kole mají hráči k dispozici písmena A, K, M a Ž. Téma z karty zadání pro čtvrté kolo je „Hra“.
Kája použije slovo **Písmenkovka**.

Získá 12 bodů za karty, protože použila 3 karty písmen (A, K, M) a je 4 kolo. $3 \times 4 = 12$.

Za písmena získá 5 bodů. Použila A (1 bod), M (2 body) a dvakrát K (1 + 1 bod).

Protože nemá toto slovo nikdo další, získá ještě 3 body za jedinečnost. Dohromady v tomto kole získala 20 bodů.

The image shows a scoring sheet and four letter cards. The letter cards are A (1 point), K (1 point), M (2 points), and Ž (4 points). The scoring sheet is a table with columns for the round (Kolo), the word (Slovo), points for cards (Body za karty), points for letters (Body za písmena), points for uniqueness (Body za jedinečnost), and total points for the round (Body za kolo). The word 'PÍSMENKOVKA' is written in the 4th round, and the player's name 'Kája' is written at the bottom.

A-Ž	SLOVO	BODY ZA KARTY	BODY ZA PÍSMENA	BODY ZA JEDINEČNOST	BODY ZA KOLO
1. KOLO	AUTO	1	1	1	3
2. KOLO	ANDULKA	4	3	3	10
3. KOLO	MRKVIČKA	9	5	1	15
4. KOLO	PÍSMENKOVKA	12	5	3	20
5. KOLO					
6. KOLO					

JMÉNO Kája BODY CELKEM

Letter cards: A (1), K (1), M (2), Ž (4)

Card: Hra (Součást stavby, Plynňá látka)

Samohlásky **A, E, I, O, U, Y** můžete použít i ve variantách s háčky, čárkami a kroužkem. Body za taková písmena (například **É, Ě, Ú, Ů, ...**) jsou totožné s písmeny bez diakritiky.

Doporučení: Tři písmena s háčky (**Ď, Ň, Ť**) jsou v českých slovech velmi neobvyklá. Doporučujeme v každé partii použít maximálně jedno z těchto písmen. Pokud otočíte další, odložte ho a vezměte si místo něj jiné písmeno.

Variantá hry: Hraju sólo

Při hře v jednom hráči nezískáváte body za jedinečnost svého slova. Na konci hry si porovnejte své dosažené skóre s výsledky předchozích her.

Variantá hry: Žádný stres

Pokud neradi jednáte pod tlakem a všichni se na tom shodnete, můžete hrát bez přesýpacích hodin. Kolo končí, když všichni odloží tužku.

Variantá hry: Žádný limit

Pokud pro vás základní nastavení hry nepředstavuje výzvu a máte po ruce prázdný papír, můžete pokračovat ve hře i po šestém kole na předem domluvený vyšší počet písmen (s násobičem bodování vždy odpovídajícím danému kolu).

Variantá hry: Týmová hra

Rozdělte se do dvojic či trojic. V týmu může mít každý hráč svůj vlastní záznamový list, kdy na konci hry sečtete výsledné skóre všech hráčů v týmu dohromady pro určení vítězného týmu, nebo použijte jeden záznamový list na celý tým a domlouvejte se na vymýšlení jednoho slova společně.